2005 年度 前期自主演習レポート

編集
デザイン情報学科 60085004
井藤 昂

テーマ：**展示会の企画と開催までの経験、及びプレゼン能力の向上**

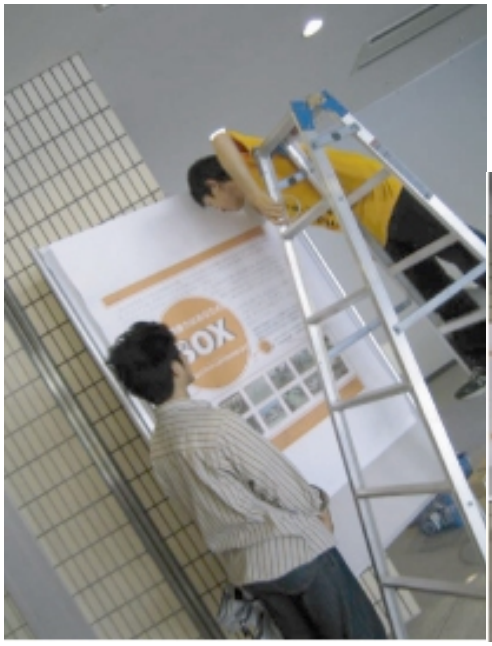
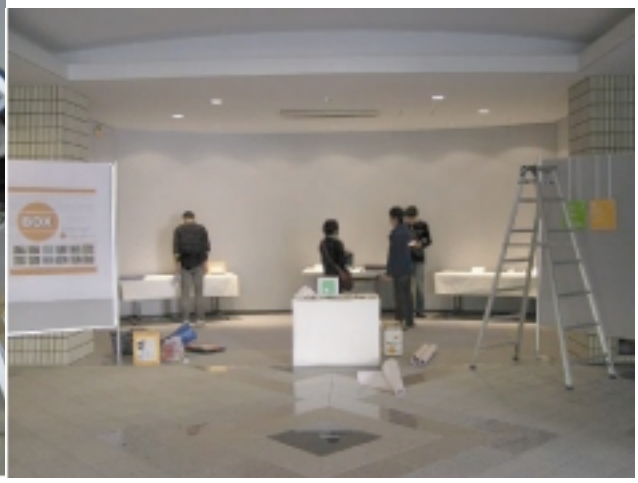
１．春の展示会

テーマはあえて設定せず、個人が自由に作品を制作した。ただし、これからの活動ももっと自分らしさを出していこうとの意味合いで、キャッチフレーズとして「俺イズム 私イズム」を設定した。メインデザインには、これらの内容に加えて「春」らしさを表すために、オレンジと若葉色をメインカラーに設定した。

良かった点として、３回生だけでなく２回生もアンケートやインフォメーションの制作に積極的に参加していけたということ。印刷工程やその他の作業過程の流れを体験してもらったので、次の展示会にこれらの体験を充分に活かすことが出来ると思う。

反省点として、今回は情報の伝達が上手く出来なかったため、思った以上に作業に時間がかかってしまったこと。伝達の方法を考えるだけでなく、伝達されていない部分も個人で考えられる部分は出来るだけ考えて行動に移すべきである。

会場風景

設営風景

ポスター

ビラ

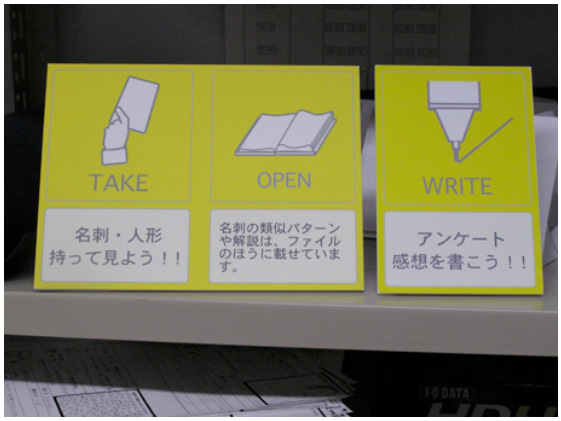
２．名刺展

この展示会では、実用性重視の名刺デザインと、自分を表す仮想職業の名刺デザインの２種類を展示した。１回生はまずソフトに慣れるという目的で、２回生以上はアートではなくデザインを重視したレイアウトの実力を付けるという目的で開催した。

作品を置くテーブルの背景を黄色くしたり、背景の絵にも変な格好をした人のシルエットや乗り物を描き込み、遊び感を出して全体的に楽しい感じに仕上げたため、展示会の存在感をアピール出来たと思われる。展示会場のデザインはほぼ１人で行ったので統一感が出せたが、グループワークとしての意味合いが薄れてしまったため、その点は反省すべきである。

各個人の作品で、仮想名刺については個性を発揮した面白い作品が幾つも見られたが、逆に単なる絵になってしまっている人もいた。実用名刺については、実際に使えると思える名刺が多いとはいえず、レイアウト力が全体的に低いと感じた。絵が描ける人は多くても、レイアウトやデザインのスキルはまだ足りず、これから頑張っていくべきである。

会場風景



ピクトグラム型の案内表示

会場の外の案内表示

作業風景

３．Painter 展

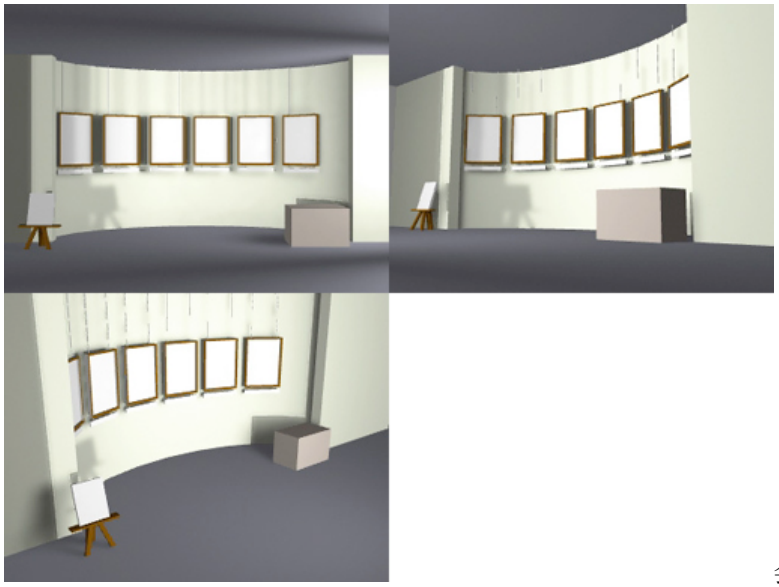
Painter を用いた作品の展示会である。上記の展示会は、どちらかというとデザイン寄りの作品が多く見られるが、この展示会は完全なアート展示会である。ペイント系ソフトである Painter というソフトを、一般のお客さんにもその存在を知ってもらおうということ、そして、これを期に Painter に興味を持ってもらい、実際に使ってもらおうというのが今回の目的である。

会場は、あくまでアートというイメージを大切にし、美術館のような落ち着いた雰囲気を心がけた。また、作品が小数であったため、A3 作品を A2 の額縁を作っておさめ、１つ１つの作品にゆとりを持たせて、じっくり見てもらおうとした。

アンケート結果から、「作品数が少なかったため、各作品を落ち着いて鑑賞できた」と「作品数が少なかったため、会場全体が少し寂しい気がした」という２通りのコメントが寄せられた。会場設営のコンセプトを考えると、前者の様な意見が貰えるのは嬉しい限りだが、「寂しい」という部分も、もう少し工夫すれば解消できたのではないかと思う。

外に案内表示を出しておかなかったため、展示会が開催されているということが分かりづらかったのが一番の反省点である。

（写真データが壊れてしまったため、会場風景などの写真が載せられませんでした）



会場風景

インフォメーション

作品コメント

４．新人王戦

今回は「自己表現」というテーマを決めて作品を制作した。また、サブタイトル「My Picture」は、自分の心に映るという意味合いが込められている。

会場は図書館が使えなかったため、学生会館横のラウンジに設営した。宣伝として行ったことは、ポスター（大・小）の掲示とビラの配布である。

初めての展示会ということで、企画の段階から先輩の協力も得ながら週１回の話し合いを全員で行った。大変ではあったが、展示会の企画から開催までの流れを体験できたことは大きいと思う。

良い点は、ポスターやアンケートボックス、展示会や作品解説ボードのデザインの統一感が良く、来場者からも好評であったことである。

反省点としては、会場の指摘が多かったことである。初日には入り口の扉にポスターを掲示していなかったこともあり、場所が分かりにくかったという意見が多数あった。他にも、当日までに作品が揃わなかったのも反省するべきである。

会場風景

入り口

アンケートボックス

５．Fighten2005

架空の格闘ゲームの内容のデザインを行う。キャラクターや技、世界観、取扱説明書など、本物のゲームと区別の付かないほどの作品となった。

会場は図書館横の展示スペース、広報手段として、B1 サイズポスター、A3 ポスター、等身大立て看板がある。

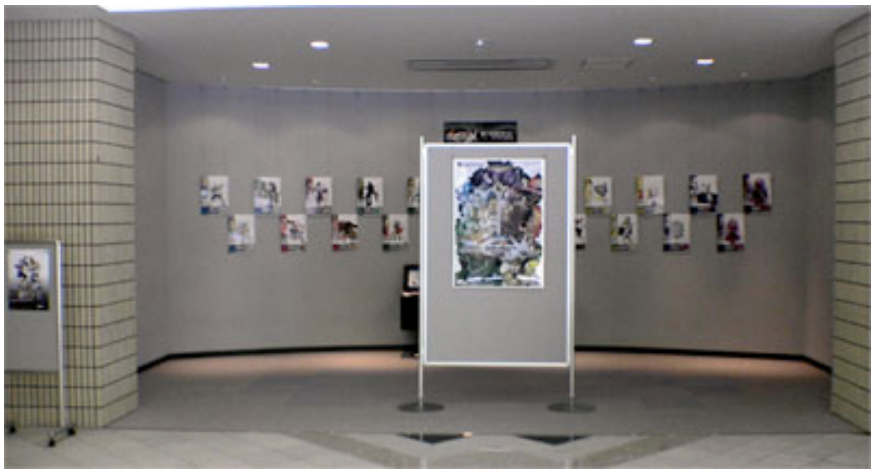
今回はそれぞれが好きに描いてくるのではなく、全体を１つの作品として皆で制作を進めていくことが、この展示会の最大の特徴といえる。

絵を描くだけでなく、等身大立て看板やゲームのパッケージ、取扱説明書など、普段は作ることのないさまざまな物を作ったことが、皆にとっても貴重な体験、スキルアップになったと思われる。また、展示会後にフロムソフトウェアのディレクターから良い評価をもらえたことも嬉しい限りである。

（以下の写真は、松延先生の自主演習のページから拝借させていただきました）

B1 ポスター

等身大立て看板



会場風景

パッケージ、取扱説明書

設営風景

６．夏展

『夏』をテーマにして、ポストカードやうちわ、T シャツを制作した。大規模な展示会ではなく、より気楽に展示会に参加してもらおうという意図もあった。

場所は学生会館正面のスペースで、比較的人通りが多い場所である。アンケートも 47 票と、まずまずの人数であった。

今回は作品の展示方法に反省点があった。ポストカードは両面テープでとめていたため、風などで簡単に落ちてしまったことだ。他に、企画のリーダーなど、一部の人間が沢山の仕事を背負い込んでしまい、作業が効率よく行われなかったことも挙げられる。

展示方法については、作品が落下しないように、これでもかというくらいしっかりと固定する方法を考えるべきである。また、作業効率を上げるためにも、仕事を皆で上手く分担して、個人の負担を少なくしていくことが大切である。

ポスター

作業風景

会場風景

７．前期展示会を終えて

今期は全部で６つの展示会を行ったが、展示会の回数自体が多かったためか、ひとつひとつの展示会の完成度が低いように思える。日程の都合上、複数の展示会を掛け持って作業をする人も少なくなかった。これは、展示会だけでなく自分の作品にかける時間も削減されてしまい、満足に作品を制作することができないという事態にもつながってしまう。

沢山の展示会を開催して、経験を重ねたり作品数を増やしたりすることも大切ではあるが、展示会場や作品のクオリティを下げないためにも、企画段階で日程を確認し、各展示会にメリハリをつけることも、今後は必要になってくると思われる。

今後はこういった問題点も慎重に考え、作品だけでなく、企画力などの更なるレベルアップを計りたい。